

Бөлім	Сипаттамасы
Авторлар	Данияров Асхат Бакперович, тарих пәні мұғалімі, НЗМ Семей
Тақырып	Қазақстан тарихы сабақтарында ойын технологиялары арқылы 7-сынып оқушыларының картографиялық сауаттылығын дамыту, 2026 жыл.
Аннотация (150–250 сөз)	<p>Бұл зерттеуде қазіргі білім беру жүдерісіндегі маңызды мәселелердің бірі — 7-сынып оқушыларының Қазақстан тарихы сабақтарында картографиялық сауаттылығын дамыту жолдары қарастырылады. Зерттеудің өзектілігі оқушылардың картамен жұмыс істеу дағдыларының төмендігімен, кеңістікті бағдарлау кезіндегі қиындықтармен және пәндік терминдерді қабылдаудағы тілдік кедергілермен негізделеді. Жұмыстың басты мақсаты — ойын технологиялары мен визуалды тіректерді жүйелі қолдану арқылы білім алушылардың картамен жұмыс істеу қабілетін арттыру және тарихи нысандарды локализациялау дағдыларын жетілдіру болып табылады. Зерттеу барысында іс-әрекеттегі зерттеу (Action Research) әдіснамасы басшылыққа алынып, бес апталық циклді қамтитын практикалық жұмыстар жүргізілді. Негізгі әдістемелік құралдар ретінде Edugarlay цифрлық платформасының интерактивті мүмкіндіктері, «Тірі тұсбағдар» ойыны және авторлық визуалды алгоритмдер кешенді түрде пайдаланылды. Зерттеудің негізгі нәтижелері оқушылардың дүниенің төрт құбыласын анықтау деңгейінің 100%-ға жеткенін және Сырдария өзені сияқты маңызды гидрографиялық нысандарды картадан табу дәлдігінің бастапқы көрсеткіштен 5,5 есеге артқанын көрсетті. Мақаланың практикалық мәні ұсынылған ойын элементтері мен әдістемелік тәсілдердің оқушылардың танымдық қызығушылығын оятудағы және функционалдық сауаттылығын қалыптастырудағы тиімділігімен айқындалады. Тұжырымдалған нәтижелер мен әдістемелік ұсыныстар тарих мұғалімдерінің күнделікті сабақ беру тәжірибесінде кеңінен қолданылуы мүмкін.</p>
АКТУАЛДЫЛЫҚ ЖӘНЕ МӘСЕЛЕНІҢ НЕГІЗДЕЛУІ	<p>Қазіргі білім беру жүйесінде оқушылардың функционалдық сауаттылығын арттыру, соның ішінде картографиялық дағдыларын қалыптастыру — тарих пәнін оқытудағы басты бағыттардың бірі болып табылады. Мектеп контексінде картамен жұмыс істеу тек жер-су аттарын механикалық түрде жаттау емес, бұл — тарихи үдерістерді кеңістік тұрғысынан пайымдау, логикалық байланыстарды түйсіну және өткен оқиғаларға терең талдау жасау өнері. Алайда, оқу үдерісінде оқушылардың картаға деген қызығушылығының төмендігі мен пәндік терминдерді қабылдау кезіндегі қиындықтар жиі кездесетін кедергілер болып</p>

	<p>табылады. Семей қаласындағы жаратылыстану-математика бағытындағы Назарбаев Зияткерлік мектебінің 7-сынып оқушылары арасында жүргізілген алғашқы зерттеу нәтижелері көрсеткендей, білім алушылардың басым бөлігі картадағы нысандарды нақты табуда елеулі қиындықтарға тап болды. Практикалық тапсырмаларды орындау барысында оқушылардың тек 13-20 пайызы ғана берілген нысандарды сәтті локализациялай алды.</p> <p>Анықталған мәселенің негізгі себептерін сауалнама арқылы талдау барысында білім алушылардың көпшілігі қазақ тіліндегі пәндік атауларды түсінуде кедергілер бар екенін және дүниенің төрт құбыласын тарихи аймақтармен ұштастыруда жиі шатасатынын алға тартты. Бұл жағдай мектептің стратегиялық басымдықтарының бірі — оқушылардың сын тұрғысынан ойлауын және практикалық дағдыларын дамыту мақсатымен қайшылыққа түседі. Сондықтан, оқытудың дәстүрлі тәсілдерін жаңартып, оқушылардың жас ерекшелігіне лайықты ойын технологиялары мен визуалды алгоритмдерді енгізу қажеттілігі туындап отыр. Өзгерістердің қажеттілігі оқушылардың академиялық жетістігін арттырып қана қоймай, олардың тарихи кеңістікті еркін игеруіне және тілдік кедергілерді жеңуіне мүмкіндік береді.</p> <p>Картографиялық сауаттылық мәселесі отандық ғылымда да жоғары бағаланады. Мәселен, А. Аймағамбетов (2020) білім беру жүйесінде картографиялық әдістерді қолданудың маңыздылығын негіздесе, Е. Әбіл (2021) тарихты оқытудағы көрнекілік пен іс-тәжірибелік жұмыстың ұтымдылығын дәлелдейді. Сонымен қатар, К. Марш (Marsh, 2017) тарихи карталарды зерделеу арқылы баланың сын тұрғысынан ойлауы мен кеңістіктік танымды дамытынын атап өткен. Ойын арқылы оқыту технологиясы бұл үдерісте білім алушының танымдық құштарлығын оятып, сабаққа деген ынтасын арттыратын негізгі құрал болып табылады. Осылайша, зерттеудің актуалдылығы мектептегі нақты мәселені ғылыми негізделген заманауи әдістермен шешуге бағытталуымен айқындалады.</p>
<p>Мақсат және зерттеу сұрақтары</p>	<p>Осы зерттеудің негізгі мақсаты — Қазақстан тарихы сабақтарында ойын технологиялары мен визуалды тіректерді (сұлбалар, алгоритмдер) жүйелі қолдану арқылы 7-сынып оқушыларының картографиялық сауаттылығын арттыру және кеңістікті бағдарлау кезінде туындайтын кедергілерді жою болып табылады. Келешекте күтілетін өзгеріс ретінде оқушылардың картадағы нысандарды (өзендер, таулар, қалалар) өз бетінше еркін анықтап, тарихи оқиғалардың орын алу себептерін географиялық жағдаймен логикалық түрде байланыстыра алу дағдыларын</p>


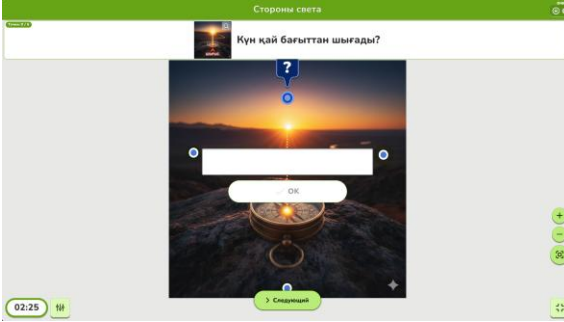
	<p>калыптастыру көзделеді. Сонымен қатар, геймификация элементтері арқылы білім алушылардың пәнге деген танымдық қызығушылығын оятып, картамен жұмыс істеуге деген академиялық сенімділігін нығайту жоспарланған.</p> <p>Зерттеу сұрақтары. Деректерді жинау мен талдау үдерісін бағыттау үшін келесі зерттеу сұрақтары айқындалды:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ойын технологияларын (Educaplay, «Тірі тұсбағдар») қолдану 7-сынып оқушыларының картографиялық нысандарды табу дәлдігіне қалай әсер етеді? Бұл сұрақ оқушылардың практикалық дағдыларындағы сандық өзгерістерді анықтауға мүмкіндік береді. 2. Визуалды алгоритмдер мен тіректер оқушылардың кеңістікті бағдарлау кезіндегі тілдік және психологиялық кедергілерін жоюға қаншалықты ықпал етеді? Сұрақ оқушылардың субъективті қабылдауы мен кедергілерді еңсеру динамикасын зерделеуге бағытталған. 3. Сабақтың түрлі кезеңдерінде ойын элементтерін енгізу оқушылардың картамен жұмыс істеуге деген танымдық уәждемесін қалай өзгертеді? Бұл сұрақ оқушылардың пәнге деген көзқарасы мен қызығушылығының арту деңгейін бағалауды көздейді.
<p>Теориялық негіз (қысқаша)</p>	<p>Зерттеудің теориялық негізі ретінде тарихты оқыту әдістемесіндегі картографиялық құзыреттілік пен білім беруді геймификациялау тұжырымдамалары алынды. Картографиялық сауаттылық — бұл тек географиялық нысандарды тану емес, тарихи үдерістерді кеңістік пен уақыт бірлігінде қабылдауға мүмкіндік беретін кешенді дағды. Ғылыми негіздеме ретінде А. Аймағамбетовтың (2020) білім берудегі картографиялық әдістердің маңыздылығы туралы тұжырымдары мен Е. Әбілдің (2021) тарих сабақтарындағы көрнекілік пен практикалық жұмыстардың тиімділігіне қатысты еңбектері басшылыққа алынды. Бұл тәсілдер оқушының танымдық қабілетін арттырып, теориялық білімді кеңістіктік бағдарлаумен ұштастыруға мүмкіндік береді.</p> <p>Зерттеуде таңдалған негізгі тәсілдеме — ойын технологиялары (геймификация). Бұл таңдау К. Марштың (Marsh, 2017) тарихи карталарды зерделеу арқылы баланың сын тұрғысынан ойлауы мен кеңістіктік танымы дамитыны туралы теориясына сүйенеді. Ойын элементтері (Educaplay платформасы, «Тірі тұсбағдар») білім алушының танымдық құштарлығын оятып, тарих пәніне деген ішкі мотивациясын қалыптастыратын негізгі құрал ретінде қарастырылады. Сонымен қатар, халықаралық тәжірибедегі цифрлық карталардың тиімділігі туралы зерттеулер мен Story</p>

	<p>Maps арқылы күрделі контекстерді түсіндіру әдістері зерттеудің заманауи ғылыми бағытын айқындайды. Осылайша, теориялық негіз оқушының функционалдық сауаттылығын ойын арқылы дамытудың педагогикалық ұтымдылығын негіздейді.</p>
<p>Методология</p>	<p>Зерттеу іс-әрекеттегі зерттеу (Action Research) моделіне негізделіп, бес апталық циклді қамтыды. Зерттеу нысаны ретінде Семей қаласындағы жаратылыстану-математика бағытындағы Назарбаев Зияткерлік мектебінің 7 «С» сыныбындағы 15 оқушы таңдалды. Қатысушыларды іріктеу кезінде оқушылардың картографиялық дағдыларының бастапқы деңгейі мен пәндік терминдерді қабылдаудағы кедергілері ескерілді. Зерттеу барысында К. Марштың (Marsh, 2017) тарихи карталармен жұмыс істеу теориялары мен Е. Әбілдің (2021) тарихты оқыту әдістемесіндегі көрнекілік принциптері негізге алынды.</p> <p>Жоспарлау. Зерттеудің басында оқушылардың базалық деңгейін анықтау үшін диагностикалық сауалнама мен практикалық тапсырмалар дайындалды. Educaplay платформасындағы интерактивті ойындар мен «Тірі тұсбағдар» әдістемесінің мазмұны жоспарланды.</p> <p>Әрекет. Сабақ үдерісіне ойын технологиялары мен визуалды алгоритмдер енгізілді. Оқушылар Educaplay арқылы гидрографиялық нысандарды тауып, «Тірі тұсбағдар» ойыны арқылы физикалық кеңістікте бағыттарды ажыратуды жаттықты.</p> <p>Талдау. Бөлім бойынша жиынтық бағалау (БЖБ) және бақылау тапсырмалары арқылы деректер жиналды. Оқушылардың ортағасырлық мемлекеттердің (Ноғай Ордасы, Моғолстан, Ақ Орда) шекараларын картада көрсету дәлдігі сараланды.</p> <p>Рефлексия. Жиналған сандық және сапалық мәліметтер (сауалнама қорытындылары) негізінде ойын элементтерінің оқушылардың психологиялық сенімділігі мен танымдық қызығушылығына әсері бағаланды.</p>
<p>Жүзеге асыру (зерттеу барысы)</p>	<p>Зерттеу барысы бес аптаға созылған екі негізгі циклден тұрды. Әрбір цикл «жоспарлау – әрекет – бақылау – талдау – рефлексия» алгоритмі бойынша жүзеге асырылып, алдыңғы кезеңнің қорытындылары келесі қадамдардың мазмұнын айқындап отырды. Жоспарлау кезеңінде оқушылардың картамен жұмыс кезіндегі нақты кедергілерін анықтау туралы шешім қабылданды. Алғашқы диагностика нәтижесінде оқушылардың тек 13-20 пайызы ғана нысандарды дұрыс таба алатыны белгілі болды. Нақты өзгеріс ретінде сабаққа «Тірі тұсбағдар» ойыны енгізілді. Енгізу процесі кезінде оқушылар сынып бөлмесінде физикалық түрде бұрылу арқылы бағыттарды бағдарлауды үйренді. Аралық қорытындылар</p>

	<p>оқушылардың кеңістіктік танымының жақсарғанын көрсеткенімен, олардың картадағы өзен ағыстарын анықтауда әлі де қиналатыны байқалды. Бұл нәтиже келесі циклде цифрлық құралдарды қолдану қажеттілігіне әсер етті.</p> <p>Бірінші циклдің рефлексиясы негізінде екінші кезеңде Educaplay платформасының мүмкіндіктерін пайдалану жоспарланды. Нақты өзгеріс ретінде Қазақстанның гидрографиялық нысандарын (Сырдария, Ертіс) табуға арналған интерактивті жарыс ойындары өткізілді. Оқушылар экрандағы тапсырманы орындай отырып, визуалды жады арқылы нысандардың орналасуын бекітті. Бұл кезеңде оқушыларға ортағасырлық мемлекеттердің (Ноғай Ордасы, Моғолстан) шекараларын картада көрсету критерийі қосылды. Енгізу процесі оқушылардың танымдық белсенділігін арттырып, олардың картадан қорықпай, оны зерттеу құралы ретінде қабылдауына мүмкіндік берді.</p> <p>Аралық қорытындылар көрсеткендей, ойын элементтері мен визуалды алгоритмдер оқушылардың академиялық сенімділігін нығайтты. Екі циклдің де нәтижелері біріктіріліп, оқушылардың картографиялық нысандарды табу дәлдігінің бастапқы деңгейден 5,5 есеге өсуіне негіз болды. Зерттеудің кезең-кезеңімен дамуы дәстүрлі оқытудан интерактивті-практикалық оқытуға көшудің тиімділігін дәлелдеді.</p>
<p>Нәтижелер және негізгі қорытындылар</p>	<p>Зерттеудің бес апталық циклінің қорытындысы бойынша оқушылардың картографиялық сауаттылығында айтарлықтай сапалық және сандық оң өзгерістер тіркелді. Зерттеу басында қойылған мақсаттарға толық қол жеткізілді: оқушылардың басым бөлігі тарихи нысандарды картадан еркін тауып, кеңістікті бағдарлау кезіндегі кедергілерді еңсерді.</p> <p>Зерттеу нәтижелерін диагностикалық кезеңмен салыстырғанда келесідей динамика байқалды:</p> <p>Дүниенің төрт құбыласын анықтау: Бастапқыда оқушылардың 53%-ы бағыттарды шатастырса, зерттеу соңында бұл көрсеткіш 100%-ға жетті.</p> <p>Гидрографиялық нысандар (Сырдария өзені): Нысанды нақты табу дәлдігі 13%-дан 73%-ға дейін, яғни 5,5 есеге артты.</p> <p>Орографиялық нысандар (Алтай таулары): Жаңадан енгізілген бұл тапсырманы оқушылардың 60%-ы сәтті орындап шықты.</p> <p>Оқыту мен сабақ беру тәжірибесіндегі өзгерістер Сабақ беру тәжірибесінде дәстүрлі түсіндірмелі әдістен интерактивті-ойын технологияларына көшу жүзеге асты. Мұғалімнің рөлі бағыт беруші (facilitator) деңгейіне ауысып, Educaplay платформасы мен «Тірі тұсбағдар» әдісі арқылы оқушылардың дербес зерттеушілік</p>

	<p>дағдыларына басымдық берілді. Бұл тәсіл оқушылардың сабаққа деген уәждемесін арттырып, картаны «күрделі сызба» емес, «қызықты зерттеу құралы» ретінде қабылдауына ықпал етті.</p> <p>Зерттеу барысында келесі тәсілдер ең жоғары тиімділікті көрсетті:</p> <p>Визуалды ассоциация: Күннің шығуы мен батысын компас бағыттарымен байланыстыру кеңістіктік кедергілерді жоюда ең ұтымды әдіс болды.</p> <p>Цифрлық геймификация: Educaplay платформасындағы уақытқа негізделген жарыс элементтері оқушылардың визуалды жадын жақсартып, нысандарды жылдам табуға дағдыландырды.</p> <p>Саралау: Үлгерімі әртүрлі оқушыларға деңгейлік тапсырмалар беру (мысалы, үлгерімі төмен оқушыларға пәндік сөздіктер ұсыну) олардың психологиялық сенімділігін нығайтты.</p> <p>Зерттеу барысында оқушылардың нысандарды табуды тез меңгергенімен, оқиғалардың орын алу себептерін географиялық жағдаймен (мысалы, стратегиялық маңызы) байланыстыруда әлі де болса аналитикалық қиындықтар бар екені анықталды. Күтпеген нәтиже ретінде, оқушылардың картамен жұмыс кезіндегі тілдік кедергілері тек терминдерді жаттаумен емес, олардың визуалды бейнесін қабылдаумен тікелей байланысты екені белгілі болды. Бұл шектеулер болашақта аналитикалық сұрақтар мен динамикалық карталарды (Google Earth) көбірек қолдану қажеттілігін айқындап берді.</p>
<p>Практикалық ұсыныстар</p>	<p>Зерттеу барысында алынған нәтижелер мен оқушылардың картографиялық сауаттылығындағы оң динамикаға сүйене отырып, білім беру тәжірибесін әрі қарай жетілдіруге бағытталған бірнеше практикалық ұсыныстарды тұтас мәтін түрінде ұсынамын. Практикалық ұсыныстар Мектеп контекстінде картографиялық дағдыларды дамыту үшін, ең алдымен, Қазақстан тарихы сабақтарында қолданылатын географиялық және тарихи терминдердің визуалды интеграцияланған сөздігін әзірлеу қажет. Бұл қадам оқушылардың пәндік атауларды түсінудегі тілдік кедергілерін жоюға және нысандарды картадан жылдам тануына тікелей ықпал етеді. Сонымен қатар, мектеп ортасында «Тірі тұсбағдар» әдісін тұрақты қолдану үшін кабинеттер мен дәліздерде дүниенің төрт құбыласын көрсететін таңбалар мен тарихи карталарды орналастыру ұсынылады. Бұл оқушылардың кеңістіктік бағдарлау дағдысын күнделікті әдетке айналдыруға көмектеседі. Оқушылардың дербес зерттеушілік қабілетін арттыру мақсатында «Цифрлық картограф» жобаларын қолға алып, білім алушыларға Educaplay немесе ArcGIS StoryMaps</p>

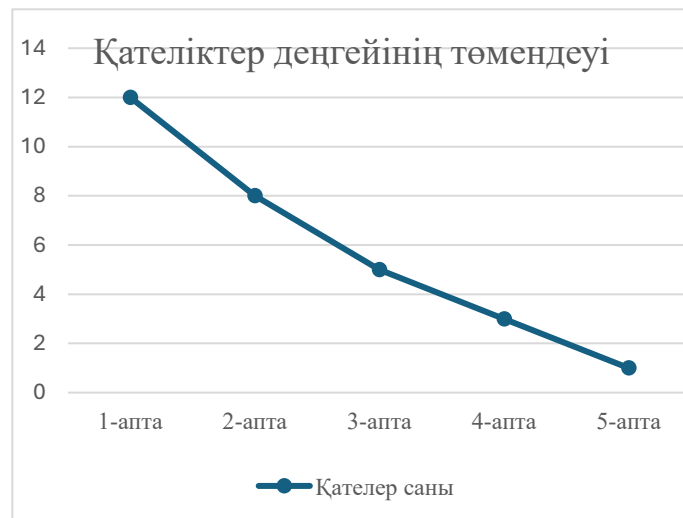
	<p>платформаларында жеке интерактивті карталарын құрастыруға мүмкіндік берген жөн.</p> <p>Мектеп желісі мен өзге білім беру ұйымдары деңгейінде тарих мұғалімдері арасында геймификацияланған тапсырмалардың ортақ базасын қалыптастыру маңызды. Educaplay немесе Quizizz платформаларында дайындалған дайын ойын үлгілерімен алмасу мұғалімдердің уақытын үнемдеп, сабақтың интерактивтілігін арттырады. Осы зерттеуде қолданылған «жоспарлау – әрекет – талдау – рефлексия» циклінің тиімділігін өзге әріптестерге таныстыру үшін арнайы әдістемелік шеберлік сыныптары мен семинар-тренингтер ұйымдастыру тәжірибе алмасудың ұтымды жолы болмақ.</p> <p>Зерттеуді әрі қарай дамыту бағытында статикалық карталардан Google Earth немесе Timemaps сияқты динамикалық модельдерге көшу жоспарлануы тиіс. Бұл оқушыларға мемлекеттер шекараларының уақыт өте келе қалай өзгергенін салыстыра отырып, аналитикалық талдау жасауға мүмкіндік береді. Сондай-ақ, болашақта оқушылардың тарихи оқиғаларды географиялық ландшафтпен, атап айтқанда стратегиялық биіктіктермен немесе өзен арналарымен байланыстыра білу дағдысына басымдық берілуі керек. Оқушылардың өз ілгерілеуін бақылауы үшін «Картографиялық жетістік күнделіктерін» немесе цифрлық портфолиоларды енгізу олардың оқуға деген жауапкершілігі мен дербестігін сапалы жаңа деңгейге көтереді. Бұл кешенді іс-шаралар оқушылардың функционалдық сауаттылығын тек Қазақстан тарихы сабағында емес, күнделікті өмірде де тиімді қолдана алатын деңгейге жеткізуді көздейді.</p>
<p>Қорытынды</p>	<p>Жүргізілген іс-әрекеттегі зерттеу нәтижелері Қазақстан тарихы сабақтарында ойын технологияларын жүйелі қолдану 7-сынып оқушыларының картографиялық сауаттылығын арттырудың ең тиімді құралы екенін айқындады. Зерттеу барысында қойылған мақсаттарға толық қол жеткізілді: оқушылар тек тарихи нысандарды локализациялауды ғана емес, сонымен қатар кеңістікті бағдарлаудағы психологиялық және тілдік кедергілерді еңсеруді меңгерді. Бұл жұмыстың басты құндылығы — дәстүрлі оқыту әдістерін заманауи геймификация элементтерімен (Educaplay, «Тірі тұсбағдар») сәтті ұштастырып, оқушылардың функционалдық сауаттылығын іс-тәжірибелік тұрғыдан нығайтуында.</p> <p>Енгізілген өзгерістердің тұрақтылығы оқушылардың картамен жұмысқа деген көзқарасының өзгеруімен расталады. Олар картаны күрделі дереккөз емес, тарихи үдерістерді талдауға арналған интерактивті құрал ретінде қабылдай бастады.</p>

	<p>Зерттеудің оқыту тәжірибесіне қосқан үлесі ретінде оқушылардың пәндік терминдерді визуалды қабылдау деңгейінің өскенін және олардың өз бетінше зерттеу жүргізуге деген уәждемесінің артқанын атап өтуге болады.</p> <p>Зерттеудің әрі қарай даму перспективалары статикалық бейнелерден динамикалық картографиялық модельдерге көшуді және оқушылардың аналитикалық қабілетін тереңдетуді көздейді. Болашақта географиялық ландшафт пен тарихи оқиғалар арасындағы себеп-салдарлық байланыстарды зерделеуге басымдық беру оқушылардың сын тұрғысынан ойлау дағдыларын жаңа белеске көтереді. Бұл зерттеу мектептегі білім беру сапасын арттыруға бағытталған үздіксіз ізденістің негізгі кезеңі болып табылады.</p>
<p>Әдебиеттер тізімі</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Әбіл, Е. Х. (2021). Тарихты оқыту әдістемесі. Алматы. 2. Аймағамбетов, А. (2020). Қазіргі заманғы білім беруде картографиялық әдістерді қолдану. Білім баспасы. 3. Бидайбеков, Е. (2019). Тарихты оқыту әдістемесі. Назарбаев Университеті баспасы. 4. Educaplay. (n.d.). Educational games platform for mapping skills. https://www.educaplay.com/. 5. Marsh, C. (2017). Teaching History with Maps. London. 6. Sinaga, R., et al. (2025). Development of historical map media to improve students' chronological thinking skills. International Journal of History Education, 18(1), 89-104.
<p>Қосымшалар (қажет болса)</p>	<p>Қосымша 1.</p>  <p>Қосымша 2.</p> 

Қосымша 3. Оқушылардың психологиялық сенімділік және қызығушылық деңгейі



Қосымша 4. Қателіктерінің динамикасы



Қосымша 5. Нысандарды табу динамикасы

